



SSCE026PO. Creación de contenidos digitales, mobile learning, gamificación

Sku: PS5502

Horas: 90

OBJETIVOS

Utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning.

CONTENIDOS

UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES. 1.1. ¿Qué es el Mobile Learning? 1.2. La conectividad como evolución en la brecha digital. 1.3. E-learning. 1.4. B-learning. 1.5. M-learning. 1.6. Estándares en el Mobile Learning. **UNIDAD 2. EL FUTURO DEL APRENDIZAJE MÓVIL. IMPLICACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN.** 2.1. Condicionantes sociales para el futuro del aprendizaje móvil. 2.2. Contextos de aprendizaje. 2.3. Infraestructuras y conectividad. 2.4. Planificación para la gestión de la educación mobile. 2.5. Educación Mobile incluyente y segura. **UNIDAD 3. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON MOBILE LEARNING.** 3.1. ¿Qué se entiende por una experiencia Mobile? 3.2. Legislación para el consumo de recursos. 3.3. Políticas de utilización de dispositivos en las distintas etapas educativas. 3.4. Aplicaciones y herramientas para el Mobile Learning. 3.5. Análisis de experiencias desde el punto de vista del consumo de recursos y de la utilización de dispositivos. **UNIDAD 4. TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN MOBILE LEARNING.** 4.1. Dispositivos móviles, análisis para su uso educativo. 4.2. Tecnologías de acceso y tecnologías de localización. 4.3. Gestión de alumnos con dispositivos móviles. 4.4. Evoluciones técnicas en las aplicaciones. 4.5. Análisis de los sistemas operativos más compatibles. **UNIDAD 5. EL THINKING BASED LEARNING TBL, PASO PREVIO A LA CREACIÓN DE CONTENIDOS.** 5.1. ¿Qué es el Thinking Based Learning? 5.2. Fases del TBL. 5.3. Dimensiones del TBL 5.4. Estándares de competencia para el pensamiento crítico. 5.5. Proyectos TBL. **UNIDAD 6. LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y EL LENGUAJE MOBILE LEARNING.** 6.1. El uso del lenguaje audiovisual. 6.2. Visualización de contenidos. 6.3. Interacción con los contenidos. 6.4. Creación, publicación y comunicación de contenidos. 6.5. Aprendizaje basado en proyectos ABP, fuera del aula. **UNIDAD 7. CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM.** 7.1. ¿Por qué? ¿Qué es y qué no es? 7.2. Los

cuatro pilares. 7.3. Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase? 7.4. Indicadores para la creación de contenidos en Flipped Classroom.